

KONTRUKSI MAKNA REMAJA PENGGUNA BIGO LIVE
(Studi Fenomenologi Konstruksi Makna Remaja Pengguna Bigo Live Di
Kalangan Mahasiswa Fisip Unpas)

Mochammad Iqbal, Vikry Abdullah Rahiem, Yogi Muhammad Yusuf
Prodi Ilmu komunikasi, FISIP, Universitas Pasundan
moch.iqbal@unpas.ac.id
vikry.ar@gmail.com
yogimy.kota@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini berjudul Kontruksi Makna Remaja Pengguna Bigo Live. Bigo Live merupakan sebuah situs live video streaming social network, dimana para pengguna bisa saling menunjukan dan berbagi bakat mereka dibidang musik, fashion, dan art secara langsung bersama teman dan keluarga. Target segmentasi dari Bigo sendiri adalah fashion and young generation, dimana hal ini sangat luas dan tentu sudah sangat melek teknologi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan memahami motif dan kontruksi makna remaja pengguna Bigo Live di kalangan mahasiswa, khususnya mahasiwa di FISIP Unpas. Kemudian juga untuk mengetahui permasalahan komunikasi yang terdapat di jejaring sosial tersebut. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah Metode Fenomenologi. Dalam subjek penelitian ini, yang menjadi informan adalah mahasiswa Fakultas Ilmu Social dan Ilmu Politik di Universitas Pasundan, dengan Teknik Pengumpulan Data melalui observasi, wawancara mendalam, dan studi dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa remaja pengguna Bigo live memiliki motif ekonomi, motif gaya hidup dan motif seksual. Motif – motif tersebut yang menjadi latar belakang kenapa akhirnya para remaja menggunakan aplikasi bigo live. Dan dalam mengkontruksi makna, para remaja pengguna Bigo Live memaknai sebagai bentuk alat hiburan untuk mengisi waktu luang, memaknai bahwa bigo live sebagai bentuk gaya hidup dan juga sebagai ajang eksistensi di dunia maya.

Kata Kunci: Konstruksi Makna, Motif, Remaja Pengguna Bigo Live.

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Konteks Penelitian

Sejak tanggal 1 Desember 2016 lalu, Pemerintah Indonesia melalui Kementerian Komunikasi dan Informasi menutup Aplikasi Live Video Streaming Bigo Live, Menteri Koinfo Rudiantara menyatakan bahwa aplikasi Bigo Live mengandung konten *Nudity* atau aksi telanjang yang dilakukan oleh para *Host* terutama wanita. Mereka dapat melakukan apa saja untuk mendapatkan hadiah dengan istilah *diamond* dan *Bean* dari para *broadcaster* lain yang hadiah tersebut dapat ditukarkan menjadi sebuah nominal uang. Dengan alasan tersebut Kemenkoinfo atau Kementerian Komunikasi dan Informasi melakukan pemblokiran terhadap level *Domain Name System* atau DNS yang tidak dapat mengakses ke *Internet Protocol* dari Bigo Live itu sendiri.

Pada tahun 2014, sebenarnya situs - situs lain seperti *CliponYu* dan *Zeemi* sebenarnya juga telah mencoba untuk mempopulerkan bisnis video siaran langsung di tanah air. Namun saat itu mereka gagal untuk mendapat banyak penggemar setia, hingga *Zeemi* akhirnya memutuskan untuk menutup layanan pada tahun 2016 kemarin. Berbeda dengan para pendahulunya, Bigo Live dan aplikasi lain yang serupa langsung hadir dengan aplikasi *mobile* yang lebih mudah digunakan. Walaupun telah diblokir oleh Koinfo, peneliti mencoba menggunakan aplikasi Bigo Live ternyata masih dapat digunakan melalui telepon pintar dan selama

penelusuran, mayoritas para pengguna aplikasi Bigo live adalah remaja baik pria maupun wanita. Menurut Piaget (dalam Hurlock, 1999) secara psikologis masa remaja merupakan usia dimana individu berintegrasi dengan masyarakat. Lazimnya masa remaja dimulai pada saat anak matang secara seksual dan berakhir sampai ia matang secara hukum. Penelitian tentang perubahan perilaku, sikap dan nilai-nilai sepanjang masa remaja menunjukkan bahwa perilaku, sikap dan nilai-nilai pada awal masa remaja berbeda dengan pada akhir masa remaja (Hurlock, 1999), oleh sebab itu masa remaja masih dibedakan dalam fase-fase tertentu¹.

Remaja menjadi titik awal kepribadian dari manusia, remaja sangat cepat dalam mendapatkan stimulus dari lingkungannya secara aktif maupun pasif. Penggunaan teknologi informasi dan komunikasi atau TIK yang salah satunya adalah internet, membuat jendela dunia menjadi sangat terbuka karena kemudahannya dalam mendapatkan informasi, internet dapat diakses oleh setiap orang dikarenakan kemudahannya tersebut sehingga banyak para pengguna internet tidak dapat menyeleksi informasi apa saja yang baik maupun buruk.

Dalam kasus remaja para pengguna aplikasi Bigo Live adalah dari rasa ingin tahu tentang sebuah aplikasi baru dan alasan penghasilan tambahan merupakan menjadi alasan para remaja untuk menggunakan

¹ Monks, F.J., Knoers, A. M. P., Haditono, S.R. (2001). *Psikologi Perkembangan: Pengantar dalam Berbagai Bagiannya*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press

Bigo Live sebagai alat mencari nafkah. Dikutip dari [Tribunnews.com](http://tribunnews.com) bahwa para *broadcaster* yang mendapatkan *Gift* (istilah pemberian hadiah melalui *icon*), Semakin banyak orang yang memberikan *Gift* kepada kita maka akan semakin banyak *Diamond* terkumpul. Pada akhirnya nanti *Diamond* ini bisa ditukarkan menjadi uang cash, minimal penarikan adalah 6.700 *diamond* atau setara dengan Rp 2.000.000. Dengan adanya fitur penukaran *Diamond* menjadi uang cash inilah yang menyebabkan banyak para *Broadcaster* rela melakukan hal-hal unik dan terkadang melampaui batas, yaitu dengan menunjukkan bagian intim mereka. Tujuannya, tentu saja jika *diamond* sudah terkumpul banyak maka akan mereka tukarkan menjadi uang.²

Dari data diatas menjadi dugaan sementara bahwa motif uang menjadi perhatian bagi para host atau penyiar Bigo Live untuk melakukan siaran yang berjam-jam namun ada beberapa kemungkinan temuan lain terkait motif para remaja, untuk menggunakan Bigo Live sebagai aplikasi video streaming

Seorang individu dalam lingkungan sosialnya senantiasa berusaha secara sadar maupun tidak sadar ingin memperoleh citra diri yang baik atau positif di mata orang lain agar diterima dan diakui kehadirannya oleh lingkungan sosialnya. Hal itu dilakukan melalui komunikasi, tindakan, dan perilaku

yang wajar. Di media sosial *Bigo Live* inilah mereka melakukan semua hal tersebut sehingga apa yang mereka tampilkan dalam bentuk pesan video, hal yang disukai, dan komentarnya akan menggambarkan diri mereka secara singkat di mata pengguna *Bigo Live* yang melihatnya. Inilah alasan peneliti memilih *Bigo Live* sebagai salah satu fenomena yang terjadi di kalangan mahasiswa.

Jejaring sosial berkembang pesat dan telah berevolusi sejak pertama kali diciptakan, hal itu terjadi karena pemikiran manusia yang berbeda – beda, keinginan yang tak sama serta kebutuhan dalam berkomunikasi yang ingin memiliki kekhasan dalam cara penyampaianya meskipun tujuannya tetap sama. Jejaring sosial populer seperti *Friendster* pada tahun 2000an mungkin banyak orang yang menggunakannya dikarenakan belum ada media sosial bertipe seperti itu sebelumnya. Dahulu orang menggunakan program chatting seperti MIRC yang sedikit rumit dan tidak jelas dengan siapa kita berbicara saat itu karena tidak ada identitas dari lawan bicara kita tersebut.

Jejaring sosial adalah suatu struktur sosial yang dibentuk dari simpul – simpul (yang umumnya adalah individu atau organisasi) yang dijalin dengan satu atau lebih tipe relasi spesifik seperti nilai, visi, ide, teman, keturunan, dll. Kemudian secara klasifikasi jejaring sosial diartikan sebagai aplikasi yang mengizinkan user untuk dapat terhubung dengan cara membuat informasi pribadi sehingga dapat terhubung dengan orang lain. Jadi,

2

<http://www.tribunnews.com/lifestyle/2016/08/27/menga-pa-wanita-rela-umbar-aurat-di-bigo-live-ternyata-ini-imbalannya?page=2>

berbeda antara jejaring sosial, blog, media sosial bertipe konten dan game online.

Fenomenologi(fenomena) adalah salah satu metode pencarian data dalam metode penelitian kualitatif. Fenomenologi merupakan sebuah aliran filsafat yang menilai manusia sebagai sebuah fenomena. Fenomenologi berasal dari bahasa Yunani, *phainomai* yang berarti ‘menampak’ dan *phainomenon* merujuk ‘pada yang nampak’. Fenomenologi mempelajari tentang arti kehidupan beberapa individu dengan melihat konsep pengalaman hidup mereka atau fenomenanya. Fokus dari fenomenologi adalah melihat apakah objek penelitiannya memiliki kesamaan secara universal dalam menanggapi sebuah fenomena.

Permasalahan ini wajib kita teliti dengan baik agar kedepannya pengguna bisa lebih mengetahui bagaimana sebuah jejaring sosial itu sebenarnya diciptakan dan untuk apa serta fungsinya seperti apa agar tidak salah dalam menggunakannya. Peneliti mencoba membelah masalah jejaring sosial *Bigo Live* ini dengan menggunakan Metode Fenomenologi.

1.2 Fokus Penelitian& Pertanyaan Penelitian

1.2.1 Fokus Penelitian

Dewasa ini peneliti memfokuskan penelitian ini pada Bagaimana Kontruksi Makna Remaja Pengguna *BIGO live* di Kalangan Mahasiswa FISIP Unpas”.

1.2.2 Pertanyaan Penelitian

1. Bagaimana motif remaja pengguna Bigo Live
2. Bagaimana kontruksi makna remaja pengguna Bigo live di kalangan mahasiswa Fisip Unpas

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

1.3.1 Maksud Penelitian

Untuk mengetahui dan memahami kontruksi makna remaja pengguna *Bigo Live* di kalangan mahasiswa FISIP Unpas. Kemudian untuk mengetahui permasalahan komunikasi yang terdapat di jejaring sosial tersebut.

Penelitian ini bertujuan mencari jawaban untuk beberapa pertanyaan penelitian dengan cara :

- 1) Untuk mengetahui motif remaja pengguna Bigo live di FISIP Unpas
- 2) Untuk mengetahui kontruksi makna remaja pengguna Bigo live di kalangan Mahasiswa Fisip Unpas

1.3.2. Kegunaan Penelitian

1.3.2.1. Aspek Pengembangan Teoretik

Bagi aspek pengembangan teoretik, penelitian ini dapat menjadi referensi bagi para peneliti lain yang menggunakan pendekatan fenomenologi dalam media sosial.

1.3.2.2. Aspek Pengembangan Ilmu

Bagi aspek pengembangan ilmu, fakta yang diperoleh diharapkan dapat memberikan sumbangan bagi perkembangan Ilmu Komunikasi, khususnya kajian tentang motif dan makna remaja pengguna bigo live.

Bab II Tinjauan Pustaka

2.1 Fenomenologi

Teori dalam tradisi fenomenologi berasumsi bahwa individu secara aktif melakukan interpretasi pengalamannya dan mencoba memahami dengan pengalaman pribadinya. Fenomenologi membuat pengalaman nyata sebagai data pokok sebuah realitas. Intinya semua yang diketahui individu adalah apa yang dialaminya. Stanley Deetz dalam (Littlejohn, 2011:57) menyimpulkan tiga prinsip dasar fenomenologi, yakni :

1. Pengetahuan ditemukan secara langsung dalam pengalaman sadar dimana kita akan mengetahui dunia ketika kita berhubungan dengannya.
2. Makna benda terdiri atas kekuatan benda dalam kehidupan seseorang. Dengan kata lain bagaimana anda berhubungan dengan benda menentukan maknanya bagi anda.

3. Bahasa merupakan kendaraan makna. Kita mengalami dunia melalui bahasa yang digunakan untuk mendefinisikan dan mengekspresikan dunia itu.

Mulyana melanjutkan pendapat Alfred Schutz (2002:63) menyatakan bahwa tugas analisis fenomenologi adalah merekonstruksi dunia kehidupan manusia “sebenarnya” dalam bentuk yang mereka sendiri alami. Realitas dunia tersebut bersifat intersubjektif dalam arti bahwa anggota masyarakat berbagi persepsi dasar mengenai dunia yang mereka internalisasikan melalui sosialisasi dan memungkinkan mereka melakukan interaksi atau berkomunikasi.

Interpretasi dalam fenomenologi biasanya membentuk apa yang nyata bagi seseorang. Interpretasi merupakan proses aktif pikiran dan tindakan kreatif dalam mengklarifikasi pengalaman pribadi. Edmund Husserl (Littlejohn, 2011:58) seorang pendiri fenomenologi modern, berusaha mengembangkan metode yang meyakinkan kebenaran melalui kesadaran yang terfokus. Kategori-kategori pemikiran dan kebiasaan-kebiasaan dalam melihat segala sesuatu agar dapat mengalami sesuatu dengan sebenar-benarnya. Dalam hal ini, benda-benda di dunia menghadirkan dirinya pada kesadaran kita. Intinya, dunia dapat dialami tanpa harus membawa kategori pribadi seseorang agar terpusat pada proses.

Alfred Schutz adalah orang pertama yang menerapkan fenomenologi dalam penelitian ilmu sosial. Menurut Schutz, objek penelitian ilmu sosial pada dasarnya berhubungan dengan interpretasi terhadap realitas dimana orang-orang saling terikat satu sama lain. Ia juga mengatakan bahwa tindakan manusia merupakan bagian dari posisinya di dalam masyarakat sehingga tindakan seseorang itu bisa jadi hanya merupakan kamufase atau peniruan dari tindakan orang lain yang ada di sekelilingnya. Schutz membuat model tindakan manusia melalui proses yang dinamakan “tipikasi”. Konsep tipikasi merupakan penggabungan Schutz terhadap pemikiran Weber dan Husserl. Dalam tipikasi ia menggabungkan tipe-tipe ideal Webber dengan pembuatan makna Husserl. Jenis tipikasi bergantung pada orang yang membuatnya sehingga kita dapat mengenal tipe aktotr, tipe tindakan, tipe kepribadian dan seterusnya. Schutz menilai jenis tipikasi dibuat berdasarkan kesamaan tujuan (Kuswarno, 2009:38).

Schutz dan pemahaman kaum fenomenologis beranggapan tugas utama analisis fenomenologis adalah merekonstruksi dunia kehidupan manusia “sebenarnya” dalam bentuk yang mereka sendiri alami. Realitas dunia tersebut bersifat intersubjektif dalam arti bahwa anggota masyarakat berbagi persepsi dasar mengenai dunia yang mereka internalisasikan melalui sosialisasi dan memungkinkan mereka melakukan interaksi atau komunikasi (Mulyana, 2002:63). Dengan demikian, fenomenologi menekankan pada pengalaman nyata

sebagai pokok realitas. Dalam fenomenologi segala sesuatu dipaparkan sebagaimana adanya. Perspektif ini mencoba memahami realitas dari sudut pandang subjek.

Menimbang tujuan penelitian ini adalah untuk dapat membangun konstruksi makna realitas sebagaimana adanya mengenai kehidupan remaja pengguna aplikasi Bigo Live, maka fenomenologi merupakan pisau bedah yang tepat untuk menganalisis pertanyaan penelitian yang ada. Fenomenologi sebagai teori dalam penelitian dapat membantu peneliti menganalisis pemaknaan subjek penelitian akan pengalaman sadarnya sebagai pelaku perkawinan lintas budaya. Dengan mengkaji pengalaman subjek penelitian, serta makna yang dimilikinya mengenai perkawinan lintas budaya, peneliti berharap dapat menghasilkan sebuah konstruksi makna yang mendekati realitas, sebagaimana sudut pandang orang pertama.

Kuswarno (2009:22) menegaskan bahwa pada dasarnya, fenomenologi mempelajari struktur tipe-tipe kesadaran, yang terentang dari persepsi, gagasan, memori, imajinasi, emosi, hasrat, kemauan, sampai tindakan, baik itu tindakan sosial maupun dalam bentuk bahasa. Struktur bentuk-bentuk kesadaran inilah yang oleh Husserl dinamakan dengan “kesengajaan”, yang terhubung langsung dengan sesuatu. Struktur kesadaran dalam pengalaman ini yang pada akhirnya membuat makna dan menentukan isi dari pengalaman (*content of experience*). “Isi” ini sama sekali berbeda dengan “penampakkannya”,

karena sudah ada penambahan makna kepadanya.

2.2 Teori Konstruksi Sosial atas Realitas

Selain makna individu yang dibangun oleh remaja pengguna bigo live, dalam kesehariannya pengguna aplikasi tersebut juga membangun makna bersama dengan para koleganya sesama pengguna Bigo live.. Setelah mengkaji makna individu yang dibangun dengan menggunakan teori fenomenologi, maka untuk mengkaji makna bersama dari teori fenomenologi maka diperlukan teori konstruksi sosial atas realitas.

Teori Kontruksi Sosial atas Realitas (*Social Construction of Reality Theory*) oleh Berger dan Luckmann. Konstruksi sosial atas realitas didefinisikan sebagai sebuah proses sosial melalui tindakan dan interaksi dimana individu menciptakan secara terus-menerus suatu realitas yang dimiliki dan dialami bersama secara subjektif (Paloma, 1994:305). Teori ini berakar pada paradigma konstruktivis yang melihat realitas sosial sebagai konstruksi sosial yang diciptakan oleh individu yang merupakan manusia bebas. Individu menjadi penentu dalam dunia sosial yang dikonstruksi berdasarkan kehendaknya. Individu dapat bertindak tepat bila mampu menetapkan sifat-sifat terhadap realitas yang dimaknai (Horton dan Hunt, 1984:17).

Sedangkan dalam Konstruksi Realitas Secara Sosial dari Berger dan Luckmann (Horton dan Hunt, 1984:17-18) menjelaskan tentang realitas subjektif dan objektif tentang masyarakat bahwa:

Masyarakat adalah suatu kenyataan objektif, dalam arti orang, kelompok, dan lembaga-lembaga adalah nyata, terlepas dari pandangan kita terhadap mereka. Akan tetapi, masyarakat juga suatu kenyataan subjektif dalam arti bagi setiap orang, orang, dan lembaga-lembaga lain tergantung pada pandangan subjektif orang tersebut. Apakah sebagian orang sangat baik atau sangat keji, apakah polisi pelindung atau penindas. Apakah perusahaan swasta melayani kepentingan umum atau pribadi – ini adalah persepsi yang mereka bentuk dari pengalaman-pengalaman mereka sendiri dan persepsi ini merupakan “kenyataan” bagi mereka yang memberikan penilaian tersebut.

2.3 Interaksi Simbolik

Proses pemaknaan remaja pengguna bigo live yang melibatkan makna individu dan makna bersama tentunya hanya akan tercapai jika terjadi interaksi di dalamnya. Fenomenologi yang mengkaji makna individu dan konstruksi atas realitas yang mengkaji makna bersama hanya akan terjadi dengan syarat terjadinya interaksi. Untuk dapat menghasilkan makna dan menentukan isi dari sebuah pengalaman, manusia memerlukan kesadaran dan pengalaman sadar dalam berinteraksi dengan manusia lainnya. Dalam proses pemaknaan tersebut individu

melakukan interaksi dengan individu lain dan lingkungan sekitarnya.

George Herbert Mead dalam West & Turner (2009:96), yang dikenal sebagai pencetus awal Teori Interaksi Simbolik, menyatakan bahwa orang bertindak berdasarkan makna simbolik yang muncul di dalam sebuah situasi tertentu. Pada dasarnya, teori ini menekankan pada hubungan antara simbol dan interaksi. Ralph Larossa dan Donald C. Reitzes (1993) mengatakan bahwa interaksi simbolik adalah “pada intinya.....sebuah kerangka referensi untuk memahami bagaimana manusia, bersama dengan orang lainnya, menciptakan dunia simbolik dan bagaimana dunia ini, sebaliknya, membentuk perilaku manusia”. Sebagaimana diamati oleh Kenneth J. Smith dan Linda Liska Belgrave (1984), interaksi simbolik berargumen bahwa masyarakat dibuat menjadi “nyata” oleh interaksi individu-individu, yang “hidup dan bekerja untuk membuat dunia sosial mereka bermakna”.

Teori ini berasumsi bahwa orang tergerak untuk bertindak berdasarkan makna yang diberikannya pada orang, benda, dan peristiwa. Makna-makna ini diciptakan dalam bahasa yang digunakan orang, baik untuk berkomunikasi dengan orang lain maupun dengan dirinya sendiri, atau pikiran pribadinya. Bahasa memungkinkan orang untuk mengembangkan perasaan mengenai diri dan untuk berinteraksi dengan orang lainnya dalam sebuah

komunitas (West & Turner, 2009:98).

Dengan demikian, teori ini menekankan pada interaksi antar individu yang memungkinkan terbentuknya sebuah “dunia” yang nyata, pada bagaimana setiap individu bereaksi terhadap individu yang lain berdasarkan interaksi yang mereka lakukan sehari-hari. Dalam hal ini, produk yang dihasilkan dari interaksi adalah simbol-simbol yang menghasilkan bahasa. Proses pemaknaan akan diri dan tindakan diri dalam pengalamannya menjalankan aplikasi tersebut mungkin didapatkan oleh subjek penelitian melalui interaksinya dengan individu lain, baik itu dengan temannya maupun dengan orang-orang di sekitarnya. Bahwa bahasa yang dihasilkan dari interaksi tersebut pun dapat digunakan oleh subjek penelitian untuk berinteraksi dengan dirinya sendiri dalam rangka memproduksi makna. Selain itu, disebutkan pula bahwa bahasa yang dihasilkan memungkinkan individu mengembangkan perasaan mengenai dirinya. Maka pemaknaan yang diberikan subjek penelitian mengenai perkawinan lintas budaya yang dijalannya pun secara tidak langsung mempengaruhi perasaan mengenai dirinya sendiri.

Esensi teori interaksi simbolik adalah suatu aktivitas yang merupakan ciri khas manusia, yakni komunikasi atau pertukaran simbol yang diberi makna. Perspektif ini berusaha memahami perilaku manusia dari sudut pandang subjek. Perspektif ini menyarankan bahwa perilaku manusia harus dilihat sebagai proses yang memungkinkan

manusia membentuk dan mengatur perilaku mereka dengan mempertimbangkan ekspektasi orang lain yang menjadi mitra interaksi mereka. Definisi yang mereka berikan kepada orang lain, situasi, objek, dan bahkan diri mereka sendirilah yang menentukan perilaku mereka. Perilaku mereka tidak dapat digolongkan sebagai kebutuhan, dorongan impuls, tuntutan budaya, atau tuntutan peran. Manusia bertindak hanya berdasarkan definisi atau penafsiran mereka atas objek-objek di sekeliling mereka.

2.4 Motif

Setiap individu memiliki motif dalam melakukan setiap tindakan sosial tertentu. Motif tindakan ini bisa bersifat internal maupun eksternal. W. A. Gerungan (2004:151-152) menyatakan bahwa motif merupakan suatu pengertian yang melingkupi semua penggerak, alasan, atau dorongan dalam diri manusia yang menyebabkan ia berbuat sesuatu. Semua tingkah laku manusia pada hakikatnya mempunyai motif. Tingkah laku juga disebut tingkah laku secara refleks dan berlangsung secara otomatis dan mempunyai maksud-maksud tertentu walaupun maksud itu tidak senantiasa sadar bagi manusia. Motif-motif manusia dapat bekerja secara sadar, dan juga secara tidak sadar bagi diri manusia. Untuk dapat mengerti dan memahami tingkah laku manusia dengan lebih sempurna, maka patutlah kita memahami dan mengerti terlebih dahulu apa dan bagaimana motif-motif dari tingkah lakunya. (Dalam mempelajari tingkah laku manusia pada umumnya, seharusnya kita mengetahui apa yang dilakukannya,

bagaimana ia melakukannya, dan mengapa ia melakukannya; dengan kata lain kita sebaiknya *know what*, *know how*, dan *know why* dari tingkah lakunya. Sementara itu, persoalan *know why* tadi berkaitan dengan pemahaman motif-motif manusia dalam perbuatan-perbuatannya).

Meskipun masyarakat pada umumnya memiliki pandangan sendiri mengenai motif remaja pengguna bigo live ini memiliki penjelasan akan motif dari tindakannya tersebut. Melalui interaksi peneliti dengan informan, dan pengamatan peneliti terhadap sikap dan tingkah laku informan, peneliti berusaha memahami motif informan yang memilih untuk menggunakan Bigo live. Dengan *know why* akan tindakan informan tersebut, peneliti berusaha untuk memahami motifnya menjadi host maupun menjadi penonton aplikasi bigo live tersebut.

W. A. Gerungan (2004:152) juga menyebutkan bahwa motif manusia merupakan dorongan, keinginan, hasrat, dan tenaga penggerak lainnya yang berasal dari dalam dirinya untuk melakukan sesuatu. Motif-motif itu memberikan tujuan dan arah kepada tingkah laku individu. Sementara itu, ditinjau dari sudut asalnya, motif-motif pada diri manusia pernah digolongkan ke dalam motif-motif yang biogenetis dan motif yang sosiogenetis, yaitu motif yang berkembang pada diri orang dan berasal dari organisminya sebagai makhluk biologis, dan motif-motif yang berasal dari lingkungan kebudayaannya.

Motif-motif biogenetis merupakan motif-motif yang berasal

dari kebutuhan-kebutuhan organisme orang demi kelanjutan kehidupannya secara biologis. Motif biogenetis ini bercorak universal dan kurang terikat dengan lingkungan kebudayaan tempat manusia itu kebetulan berada dan berkembang. Motif biogenetis ini adalah asli di dalam diri orang dan berkembang dengan sendirinya, seperti lapar, haus, mengambil napas, buang air, dan sebagainya. Sedangkan motif-motif sosiogenetis adalah motif-motif yang dipelajari orang dan berasal dari lingkungan kebudayaan tempat orang itu berada dan berkembang. Motif sosiogenetis tidak berkembang dengan sendirinya tetapi berdasarkan interaksi sosial dengan orang-orang atau hasil kebudayaan orang. Macam motif sosiogenetis banyak sekali dan berbeda-beda sesuai dengan perbedaan-perbedaan yang terdapat di antara berbagai corak kebudayaan di dunia.

Sementara itu, Jalaluddin Rakhmat (2005:38) memiliki pandangannya sendiri mengenai motif-motif sosiogenetis yang dijabarkannya sebagai berikut:

- 1 *Motif ingin tahu*: mengerti, menata, dan menduga (predictibility). Setiap orang berusaha memahami dan memperoleh arti dari dunianya. Kita memerlukan kerangka tujuan (frame of reference) untuk mengevaluasi situasi baru dan mengarahkan tindakan yang sesuai. Orang tidak sabar dalam suasana ambigu, tidak menentu, atau sukar diramalkan.
- 2 *Motif kompetensi*. Setiap orang ingin membuktikan

bahwa ia mampu mengatasi persoalan kehidupan apa pun. Perasaan mampu amat bergantung pada perkembangan intelektual, sosial, dan emosional. Motif kompetensi erat hubungannya dengan kebutuhan akan rasa aman.

- 3 *Motif cinta*. Sanggup mencintai dan dicintai adalah hal esensial bagi pertumbuhan kepribadian. Orang ingin diterima di dalam kelompoknya sebagai anggota sukarela dan bukan yang sukar rela. Kehangatan persahabatan, ketulusan kasih sayang, penerimaan orang lain yang hangat amat dibutuhkan manusia.
- 4 *Motif harga diri dan kebutuhan untuk mencari identitas*. Erat kaitannya dengan kebutuhan untuk memperlihatkan kemampuan dan memperoleh kasih sayang, ialah kebutuhan untuk menunjukkan eksistensi di dunia. Kita ingin kehadiran kita bukan saja dianggap bilangan, tetapi juga diperhitungkan. Karena itu, bersamaan dengan kebutuhan akan harga diri, orang mencari identitas dirinya.
- 5 *Kebutuhan akan nilai, kedamaian, dan makna kehidupan*. Dalam menghadapi gejolak kehidupan, manusia membutuhkan nilai-nilai untuk menuntunnya dalam mengambil keputusan atau memberikan makna pada kehidupannya. Termasuk ke

dalam motif ini adalah motif-motif keagamaan.

- 6 *Kebutuhan akan pemenuhan diri.* Kita bukan saja ingin mempertahankan kehidupan, kita juga ingin meningkatkan kualitas kehidupan kita; ingin memenuhi potensi-potensi kita. Kebutuhan akan pemenuhan diri dilakukan melalui berbagai bentuk: (1) mengembangkan dan menggunakan potensi-potensi kita dengan cara yang kreatif konstruktif, misalnya dengan seni, musik, sains, atau hal-hal yang mendorong ungkapan diri yang kreatif; (2) memperkaya kualitas kehidupan dengan memperluas rentangan dan kualitas pengalaman serta pemuasan, misalnya dengan jalan darmawisata; (3) membentuk hubungan yang hangat dan berarti dengan orang-orang lain di sekitar kita; (4) berusaha “memanusiakan”, menjadi persona yang kita dambakan (Coleman, 1976:105).

2.4.1 Motif dalam Perspektif Fenomenologi Schutz

Schutz (1992:88-90) dalam kajiannya mengenai definisi motif menurut Weber kemudian menemukan kelemahan-kelemahan dalam postulat-postulat yang dihasilkan Weber. Melalui hasil kajiannya tersebut, Schutz kemudian membedakan motif tindakan manusia menjadi dua, yakni *in-order-to motive* dan *genuine beacuse-motive*. *In-order-to motive* merujuk pada tindakan manusia yang didasarkan

pada proyeksi masa depan sang pelaku. Dengan kata lain, alasan atau motif pelaku melakukan sebuah tindakan adalah karena dia telah memproyeksikan hal itu di masa depan dan dalam proyeksinya dia telah berhasil melakukan tindakan tersebut sesuai dengan harapannya. Maka, dalam serangkaian kegiatan fisik yang dilakukan oleh sang pelaku untuk mencapai tujuannya tersebut, yang terpenting adalah tujuan akhir dari rangkaian tersebut, bukan proses rangkaian kegiatan tersebut dijalankan. Saat orang-orang bertanya pada sang pelaku apa yang sedang dia lakukan, sang pelaku akan menjawabnya dengan tujuan akhir dari tindakannya tersebut, meskipun tindakan tersebut belumlah komplit dan masih berupa ekspektasi dan antisipasi kejadian di masa depan.

Bab III

Metode Penelitian

3.1 Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan fenomenologi. Fenomenologi menjelaskan fenomena perilaku manusia yang dialami dalam kesadaran, dalam kognitif dan dalam tindakan-tindakan perseptual. Fenomenologi mencari pemahaman seseorang dalam membangun makna dan konsep kunci yang intersubyektif. Karena itu, menurut Kuswarno (2009:53) “... penelitian fenomenologis bertujuan untuk mengetahui dunia dari sudut pandang orang yang mengalaminya secara langsung atau berkaitan dengan sifat-sifat alami pengalaman manusia, dan makna yang ditempelkan padanya...”

Moleong (2000:10) menyatakan bahwa penelitian fenomenologi berusaha untuk masuk ke dalam dunia konseptual para subjek yang ditelitinya sedemikian rupa sehingga ia mengerti apa dan bagaimana suatu pengertian yang dikembangkan oleh para subjek di sekitar peristiwa dalam kehidupannya sehari-hari. Dengan kata lain, diperlukan “empati” dan interaksi dialektis antara peneliti dan informan melalui metode kualitatif yang dilakukan dengan cara observasi atau pengamatan.

Sesuai dengan ciri-ciri fenomenologi, paradigma naturalistik berasumsi bahwa secara ontologis kenyataan adalah subjektif, oleh karena itu harus dipandang dari sudut si pelaku. Maka dalam pengumpulan data secara epistemologis, si peneliti berinteraksi dengan objek yang ditelitinya. Berbeda dengan paradigma positivis yang berpandangan penelitian sebagai bebas nilai dan tidak bias. Maka secara aksiologis, paradigma naturalistik penuh dengan nilai dan bias (Creswell, 1998:76).

Pendekatan fenomenologi memandang tingkah laku tidak dipengaruhi oleh pengalaman-pengalaman masa lalu, tetapi oleh makna-makna pribadi yang masing-masing individu melekatkannya pada persepsinya mengenai pengalaman tersebut. Persepsi dari dunia luar merupakan unsur pengembangan dan pertahanan konsep diri. Di dalam suatu upaya untuk menghindari konflik dari ide dan situasi yang bertentangan, individu tadi cenderung mengamati unsur yang diinginkan dan akan menimbulkan kesalahan sebagai hasil distorsi-

distorsi yang ditimbulkan oleh motif, tujuan, sikap dan mekanisme pembelaan diri (R.B Burns. 1993:38-39).

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif yang bertujuan untuk mempertahankan bentuk isi dan perilaku manusia dan menganalisis kualitasnya. Penelitian kualitatif berusaha menyediakan apa yang disebut sebagai *complex, holistic picture*. Maksudnya, penelitian kualitatif berusaha untuk membawa pembacanya ke dalam pemahaman multidimensional dari permasalahan atau isu yang diangkat. Laporan penelitian kualitatif berusaha menampilkan permasalahan dan segala kompleksitasnya. Karena itulah, penelitian kualitatif seringkali *time consuming* dalam proses analisisnya, analisis kualitatif dilakukan dengan mempertimbangkan banyak sekali variabel. Beberapa alasan dalam melakukan penelitian kualitatif yang ditekankan oleh Creswell (1998:17) dan dirasakan penulis adalah :

1. Jika pertanyaan penelitian adalah “apa” dan “bagaimana”
2. Jika topik penelitian perlu dieksplorasi.
Maksudnya jika tidak ada teori yang menjelaskan secara detail permasalahan yang akan dikaji sehingga eksplorasi terhadap teori perlu dilakukan.
3. Jika peneliti ingin meneliti manusia

- dalam *natural setting*
4. Jika peneliti ingin menulis dalam gaya literatur narasi dan *story telling*
 5. Jika peneliti berperan sebagai *active learner* yang melakukan penelitian karena ingin mempelajari sesuatu bukan mengujinya.

3.2 Teknik Pengumpulan Data

Sebagai sebuah penelitian kualitatif yang menggunakan pendekatan fenomenologi, maka teknik pengumpulan data yang dirasa paling tepat untuk digunakan adalah:

1. Observasi
2. Wawancara mendalam
3. Studi dokumentasi

Dalam penelitian ini peneliti menggali data melalui proses wawancara mendalam dengan informan dan kegiatan observasi. Namun, untuk mendapatkan gambaran yang lebih utuh mengenai pengguna Bigo live, peneliti juga melakukan wawancara dengan pengguna dengan kategori penonton yang didominasi oleh pria. Wawancara tersebut dilakukan dalam rangka mencapai keutuhan pemahaman peneliti akan realitas yang dibangun oleh sudut pandang informan.

3.3 Teknik Analisis Data

Analisis data diperlukan dalam setiap penelitian untuk membantu menganalisis dan menjawab pertanyaan penelitian yang ada. Teknik analisis data yang

digunakan dalam penelitian ini adalah model analisis interaktif Miles dan Huberman dalam Agus Salim (2006:20) yang terdiri dari tiga langkah utama, yaitu:

1. Reduksi data (*data reduction*), dalam tahap ini peneliti melakukan pemilihan, dan pemusatan perhatian untuk penyederhanaan, abstraksi, dan transformasi data kasar yang diperoleh.
2. Penyajian data (*data display*), peneliti mengembangkan sebuah deskripsi informasi tersusun untuk menarik kesimpulan dan pengambilan tindakan. Display data atau penyajian data yang lazim digunakan pada langkah ini adalah dalam bentuk teks naratif.
3. Penarikan kesimpulan dan verifikasi (*conclusion drawing and verification*). Peneliti berusaha menarik kesimpulan dan melakukan verifikasi dengan mencari makna setiap gejala yang diperoleh dari lapangan, mencatat keteraturan dan konfigurasi yang mungkin ada, alur kausalitas dari fenomena, dan proposisi.

3.4 Validitas Data

Menurut Moleong (2000:320) setiap penelitian memerlukan uji keabsahan data atau uji validitas dan pemeriksaan terhadap keabsahan data mutlak dilakukan sehingga penelitian tersebut benar-benar dapat dipertanggungjawabkan dari segala segi. Dalam penelitian kualitatif, untuk mendapatkan keabsahan data

diperlukan teknik pemeriksaan yang didasarkan atas sejumlah kriteria tertentu. Masing-masing kriteria diperiksa dengan satu atau beberapa teknik pemeriksaan tertentu. Ada empat kriteria yang melandasi yaitu; derajat kepercayaan (*credibility*), keteralihan (*transferability*), ketergantungan (*dependability*), dan kepastian (*conformability*). Untuk memenuhi kriteria tersebut, peneliti menggunakan teknik triangulasi.

Moustakas (1994:57) menyatakan, dalam membangun kebenaran penelitian dapat dimulai dari persepsi sang peneliti. Peneliti harus merefleksikan makna fenomenologi bagi dirinya dalam mengujinya kelapangan dalam rangka mencari validitas intersubjektif yang bisa didapatkan dari orang lain yang mengalami fenomena tersebut. Data yang didapat kemudian akan diuji dan diverifikasi melalui interaksi sosial antara peneliti dengan responden atau informan.

Untuk dapat mempertanggungjawabkan hasil penelitian, diperlukan teknik pemeriksaan keabsahan data. Secara kualitatif terdapat 10 (sepuluh) macam yaitu; perpanjangan keikutsertaan, menemukan siklus kesamaan data, ketekunan pengamatan, triangulasi, pengecekan melalui diskusi, kajian kasus negatif, pengecekan anggota tim, kecukupan referensi, uraian rinci dan auditing (Bungin, 2007:254). Untuk penelitian ini, penulis menggunakan dua teknik yaitu triangulasi dan perpanjangan keikutsertaan.

Teknik triangulasi adalah membandingkan data yang diperoleh peneliti dari kegiatan informan dan

informan lainnya, maupun dari sumber lainnya. Sumber lain yang peneliti gunakan adalah wawancara dengan para remaja pengguna aplikasi Bigo Live baik yang aktif maupun pasif, selain kegiatan informan, hasil pengamatan, sumber-sumber tertulis seperti dokumen, buku ataupun sumber-sumber ilmiah lainnya. Paton (1987), dalam Bungin (2007:257) menjelaskan triangulasi sumber data dapat dicapai dengan; a) membandingkan data hasil pengamatan dengan hasil wawancara, b) membandingkan apa yang dikatakan orang didepan umum dengan apa yang dikatakan secara pribadi, c) membandingkan perkataan orang tentang situasi penelitian dengan perkataan sepanjang waktu (keseharian), dan d) membandingkan keadaan dan perspektif seseorang dengan berbagai pendapat dan pandangan masyarakat serta membandingkan hasil wawancara dengan isi atau bukti dokumen.

Perpanjangan keikutsertaan adalah dengan terlibatnya penulis secara langsung didalam proses pengumpulan data hingga semua data yang diperlukan tercukupi.

Perpanjangan keikutsertaan memungkinkan penulis kembali kelapangan sewaktu-waktu ketika bahan atau data yang telah terkumpul dirasa belum memenuhi syarat atau belum mencukupi untuk kebutuhan penulisan laporan.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Gambaran Umum Aplikasi Bigo Live

BIGO TEKNOLOGI PTE. Ltd adalah perusahaan Internet berkembang pesat yang didirikan di Singapura. Mereka fokus pada aplikasi produk *Bigo mobile* atau seperti live video streaming dan Bigo yang fokus pada aplikasi messenger seperti Whatsapp, BBM, Line dan lain-lain. Dikutip dari website resmi www.bigo.sg/ Aplikasi Bigo Live sendiri baru diluncurkan oleh pengembang aplikasi Bigo Technology PTE LTD yang berbasis di Singapura pada bulan Maret 2016 lalu. Dengan aplikasi yang ditawarkan Bigo, para pengguna dapat berbagi video secara langsung dengan sesama pengguna media tersebut.

Menurut penjelasan dari situs resminya, Bigo Live adalah live video streaming *social network*, dimana para pengguna bisa saling menunjukan dan berbagi bakat mereka dibidang musik, fashion, dan art secara langsung bersama teman dan keluarga. Target segmentasi dari Bigo sendiri adalah *fashion* and *young generation*, dimana hal ini sangat luas dan tentu sudah sangat melek teknologi. Selain itu, terdapat satu perbedaan antara Bigo dengan aplikasi media sosial lainnya, yaitu dapat menghasilkan uang sungguhan. Broadcaster bisa meraih pendapatan dari live broadcasting yang ia lakukan, dimana hal itu diperoleh dari *gift* yang bernilai beberapa *beans* atau *diamond* yang diberikan

oleh *viewernya*. Sebagai perusahaan internet inovatif, BIGO teknologi PTE. Ltd memiliki lebih dari 40 paten teknologi VoIP/Video. Lebih dari 80% dari karyawannya adalah insinyur dan 73% dari tim memegang gelar master. Visi jangka panjang Bigo adalah untuk membangun *LIVE* baru berbasis komunitas sosial di dunia. Mereka berharap setiap orang dapat berbagi saat-saat mereka di mana-mana dan kapan saja dalam cara yang lebih mudah. Perkembangan teknologi membuat para perusahaan di bidang teknologi internet harus mampu terus mengembangkan inovasi-inovasi terkait fitur dan lainnya, karena itu merupakan sebuah alat untuk berkompetisi di era digital. Peneliti melihat ada beberapa keunggulan dari Bigo yang dirangkum dari berbagai sumber diantaranya :

1. Keunggulan Software

Celebrity Host: mengundang artis besar ternama dunia, artis Youtube dan artis Facebook untuk melakukan LIVE secara berkala, dengan demikian Bigo memperkerjakan para artis tersebut untuk mengisi menjadi host agar mendapatkan pengguna lebih banyak lagi, apalagi para artis tentunya memiliki fans yang cukup besar.

2. **Real Time Live:** menggunakan perangkat mobile dan LIVE atau menonton LIVE kapan saja.
3. **Hadiah Virtual:** Hadiah khusus yang disebut dengan berbagai macam simbol

4. **Fitur interaksi:** fitur video interaksi untuk memudahkan akses berkomunikasi
5. **Event Spesial:** Event online dan offline yang semakin beragam, hadiah uang tunai, diamonds dan beans
6. **Penukaran beans:** Beans yang dapat ditukarkan menjadi uang tunai.



Gambar 2.1
Logo Bigo Live

Bigo Live juga merupakan tempat sharing pesan singkat yang terdiri dari *Chat* yaitu tempat dimana terdapat siaran si pengguna dan pengguna lain yang diikuti oleh pengguna, *Questions* yaitu tempat dimana pengguna dapat melihat pertanyaan yang diberikan oleh pengguna lain kepada pengguna, *My Profile* tempat khusus untuk postingan si pengguna, dan *Friends and Notifications* tempat untuk melihat postingan pengguna lain dan pemberitahuan untuk kita yang menggunakan *Bigo Live*, Sehingga seseorang memenuhi kebutuhan – kebutuhan hidup nyata yang belum terpenuhi seperti dukungan social, rasa memiliki dalam sebuah kelompok, atau pengungkapan rahasia diri seseorang.

Berbeda dengan *website* tanya jawab lain seperti *Quora*, *Bigo Live* lebih ditujukan kepada remaja, dan pertanyaan-pertanyaan yang ada di *website* ini lebih bersifat pribadi. Sampai saat ini, *Bigo Live* sudah memiliki lebih dari 60 juta pengguna terdaftar di seluruh dunia.³ Satu faktor utamanya adalah dirahasiakannya nama pengguna yang mengajukan pertanyaan. Faktor ini, ditambah dengan populernya media sosial di Asia Tenggara termasuk Indonesia, menjadikan *website* ini tempat yang dianggap cocok untuk menanyakan hal pribadi kepada orang lain, atau membuka diri kepada orang lain. Meskipun demikian, pengguna sebenarnya bisa tetap mengungkap identitas mereka ketika hendak bertanya.

Konsep *Bigo Live* masih jauh dari sempurna. Selain itu, *website* lain yang memiliki konsep kerahasiaan identitas seperti *Whisper* dan *Secret* masih tidak begitu populer di Asia. Lokalisasi atau membuat platform ini tersedia dalam berbagai macam bahasa juga menjadi salah satu faktor popularitasnya.

Sejarah Bigo Live

Bigo Live adalah situs jejaring sosial berbasis Latvia dimana pengguna dapat mengajukan pertanyaan-pertanyaan pengguna lain, dengan pilihan anonimitas. Situs ini diluncurkan pada tanggal 16 Juni

³

<http://www.harianjogja.com/baca/2016/12/19/bigo-live-diblokir-jumlah-pengguna-di-indonesia-tak-berkurang-777835>

2010. Didirikan sebagai saingan Spring.me (kemudian dikenal sebagai Formspring), Bigo Live diciptakan pada bulan Juni 2010.

Perusahaan ini mengalami pertumbuhan pesat. Perusahaan ini memiliki 5 juta pengguna yang terdaftar di April 2012, lalu tumbuh menjadi 10 juta pengguna pada bulan Juli 2012, yang membuat 15 juta jawaban baru per hari. Pada titik ini Bigo Live mengaku telah disalip Formspring dengan 37 juta pengunjung setiap bulan dibandingkan 20 juta pengunjung bulanan Formspring. pada bulan Oktober 2012, Bigo Live mencapai 20 juta pengguna yang terdaftar. Pada April 2013, perusahaan mencatat lebih dari 50 juta pengguna yang terdaftar. pada Agustus 2013, jumlah pengguna yang terdaftar melonjak sampai 70 juta. Lebih dari 30 juta pertanyaan dan jawaban yang dibuat setiap hari.

Pada April 2011 fitur jawaban video yang diperkenalkan pada Bigo Live, yang memungkinkan pengguna untuk merekam video dan posting jawaban atas pertanyaan. Pada Mei 2011 Bigo Live memperkenalkan fitur baru, menyediakan pengguna dengan kesempatan untuk menandai pengguna lain dengan menempatkan simbol “@” diikuti dengan nama pengguna. Pada Desember 2011 pengaturan privasi, termasuk fungsi untuk menonaktifkan pertanyaan anonim diperkenalkan. Kemudian “Popular!” fitur ditambahkan, yang memungkinkan pengguna untuk menemukan orang-orang baru yang menarik untuk diikuti. Juni 2013 kedua aplikasi untuk iPhone dan

Android dilepaskan. Terakhir pembaharuan Bigo Live baru – baru ini tahun 2016 menampilkan tampilan baru dengan warna tampilan yang bisa kita pilih sendiri sesuai keinginan kita dan mengganti icon baru yaitu burung hantu yang terlihat lebih fresh dan tidak terlalu formal.

4.2. Profil Informan Penelitian

Informan penelitian dalam penelitian ini adalah 6 (enam) mahasiswa di lingkungan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Pasundan Bandung, mahasiswa masih dikategorikan sebagai Remaja karena menurut Monks (2009), mahasiswa merupakan remaja akhir direntang usia 18-21 tahun. Peneliti memilih informan yang dikategorikan aktif dalam penggunaan aplikasi Bigo Live baik menjadi Host maupun menjadi viewer atau penonton. 6 (enam) informan ini terdiri dari 3 (tiga) laki-laki dan 3 (tiga) perempuan.

Berikut ini adalah tabel daftar informan penelitian.

Tabel 4.1

Profil Informan Penelitian

No	Nama Pengguna BigoLive	Jenis Kelamin	Usia	Status Pengguna
1	Yuri	P	20	Host/ Broadcaster
2	Fefy	P	20	Host/ Broadcaster

3	Ulfa	P	20	Host/ Broadcaster
4	Miraz	L	21	Viewer
5	Deni	L	21	Viewer
6	Arya	L	18	Viewer

Sumber : Hasil Penelitian Desember 2016

4.3 Motif Remaja Pengguna Aplikasi Bigo Live

W. A. Gerungan (2004:151-152) menyatakan bahwa motif merupakan suatu pengertian yang melingkupi semua penggerak, alasan, atau dorongan dalam diri manusia yang menyebabkan ia berbuat sesuatu. Semua tingkah laku manusia pada hakikatnya mempunyai motif. Tingkah laku juga disebut tingkah laku secara refleks dan berlangsung secara otomatis dan mempunyai maksud-maksud tertentu walaupun maksud itu tidak senantiasa sadar bagi manusia. Motif-motif manusia dapat bekerja secara sadar, dan juga secara tidak sadar bagi diri manusia. Untuk dapat mengerti dan memahami tingkah laku manusia dengan lebih sempurna, maka patutlah kita memahami dan mengerti terlebih dahulu apa dan bagaimana motif-motif dari tingkah lakunya. (Dalam mempelajari tingkah laku manusia pada umumnya, seharusnya kita mengetahui apa yang dilakukannya, bagaimana ia melakukannya, dan mengapa ia melakukannya; dengan kata lain kita sebaiknya *know what*, *know how*, dan *know why* dari tingkah lakunya. Sementara itu, persoalan *know why* tadi berkaitan dengan pemahaman motif-motif

manusia dalam perbuatan-perbuatannya).

Untuk dapat mengkaji lebih jauh mengenai makna remaja pengguna bigo live maka sepatutnya lah peneliti mengkaji terlebih dahulu motif mereka menggunakan aplikasi tersebut. Dalam proses peneliti mengumpulkan data, peneliti menemukan beberapa motif yang disebut-sebut sebagai motif para remaja menggunakan aplikasi Bigo Live, diantaranya adalah motif ekonomi, motif gaya hidup, dan motif seksual.

Guna mendapatkan gambaran sepenuhnya mengenai motif informan penelitian, peneliti akan menjabarkan terlebih dahulu latar belakang mereka akhirnya menggunakan aplikasi bigo live.

Untuk memahami motif-motif remaja pengguna bigo live maka sangat penting bagi peneliti untuk memahami *know why* dari keputusan mereka mengunduh aplikasi bigo live. Melalui hasil wawancara mendalam dan kegiatan observasi yang peneliti lakukan, peneliti menemukan bahwa pada dasarnya motif dibalik keputusan informan penelitian untuk menggunakan aplikasi bigo live mencakup banyak motif yang lahir dari banyaknya faktor pertimbangan dalam diri informan.

Menurut Schutz manusia mendasarkan tindakan sosialnya pada pengalaman, makna, dan kesadaran. Dalam interaksi sosialnya informan penelitian tentu saja mendasarkan tindakannya pada pengalaman, makna, dan kesadarannya akan segala hal yang berada di sekitarnya. Latar belakang mereka menggunakan aplikasi bigo

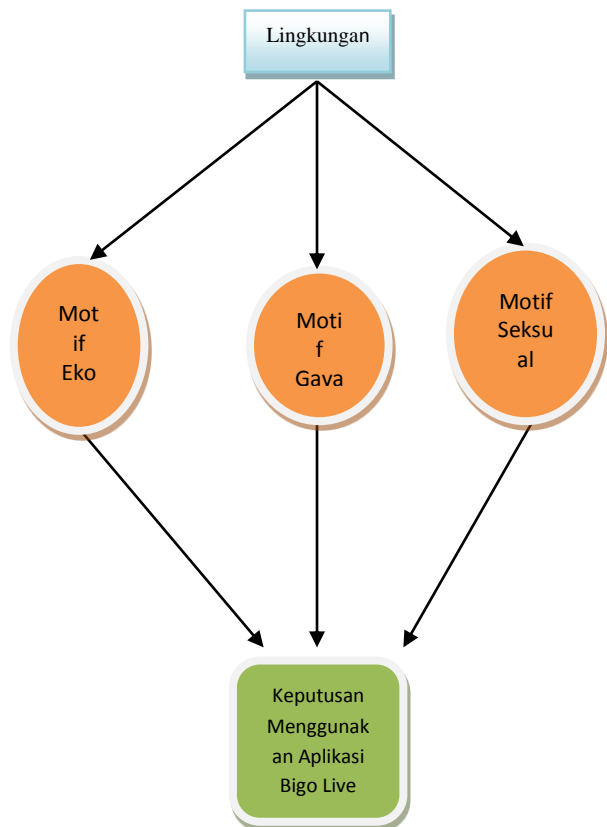
live berdasarkan interaksi dari teman yang sebelumnya sudah menggunakan aplikasi tersebut, ditambah perkembangan teknologi menjadikan arus informasi sangat mudah diakses dalam mendapatkan informasi mengenai Bigo live itu sendiri, tentu saja merupakan suatu bentuk tindakan sosial yang dimaknainya dari hari ke hari sampai pada keputusan yang pada akhirnya mereka menggunakan aplikasi bigo live.

Tindakan sosial tersebut kemudian mendapat tanggapan dari lingkungan sekitar, mulai dari *significant others* (orang-orang terdekat seperti keluarga dan teman-teman) hingga masyarakat umum tentang aplikasi bigo live tersebut. Keputusan untuk menggunakan aplikasi tersebut tentunya berdasarkan pertimbangan serta masukan dari lingkungan sekitar.

Tanggapan dan pandangan orang-orang di sekitarnya kemudian membuat informan penelitian menilai dan memaknai dirinya sendiri, memaknai motifnya menggunakan aplikasi tersebut, apalagi bigo live sudah mendapatkan sebuah citra tentang aplikasi yang berkaitan dengan konten pornografi dan porno aksi. Mead dalam West & Turner (2009:106) mendefinisikan diri (*self*) sebagai kemampuan untuk merefleksikan diri kita sendiri dari perspektif orang lain. Mengutip konsep Charles Cooley, Mead menyebut hal tersebut sebagai cermin diri (*looking-glass self*) atau kemampuan kita untuk melihat diri kita sendiri dalam pantulan dari pandangan orang lain. Cooley (1972) menyakini tiga prinsip pengembangan yang dihubungkan

dengan cermin diri, yakni (1) kita membayangkan bagaimana kita terlihat di mata orang lain, (2) kita membayangkan penilaian mereka mengenai penampilan kita, (3) kita merasa tersakiti atau bangga berdasarkan perasaan pribadi ini. Dengan kata lain, kita belajar mengenai diri kita sendiri dari cara orang lain memperlakukan kita, memandang kita, dan memberi label pada kita.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa motif-motif tersebut adalah motif ekonomi, motif gaya hidup, dan motif seksual. Hasil temuan peneliti terhadap motif remaja pengguna aplikasi bigo live, peneliti rangkum dalam gambar 2.2 berikut:



Gambar 2.2
Model Motif Remaja Pengguna
Bigo Live

Gambar diatas menunjukkan bahwa motif para remaja pengguna aplikasi bigo live merupakan sebuah proses dari lingkungan, yang paling dekat dengan para informan terkait lingkungannya adalah lingkungan pertemanan.

Dari lingkungan tersebut terbentuklah beberapa motif diantaranya motif ekonomi, motif gaya hidup dan motif seksual.

1. Motif Ekonomi

Motif ini dialami oleh para official host bigo live, mereka menjadikan bigo live sebagai ajang pencarian nafkah, para informan yang menjadi official host bigo live seperti Yuri, Ulfa dan Fefy menyatakan bahwa menjadi official host itu memiliki gaji pokok sebesar Rp. 2.000.000 sampai 3.500.000 perbulan dan itu harus memenuhi target siaran total 50 jam dalam satu bulan, namun akan mendapatkan bonus jika para viewer memberikan hadiah kepada host yang menjadi sebuah *beans* yang dapat ditukarkan menjadi uang tunai. Virtual gift tersebut berupa *diamond* dan *beans*. Nilai tiga diamonds setara dengan 10 beans atau 3.000 diamonds sama dengan 10.000 beans.

Yuri menuturkan bahwa uang menjadi alasan utama kenapa dia menjadi host bigo live

“Lumayan juga kan pak, karena mereka mencantumkan *feenya*, gaji pokoknya 2 sampai 3 juta,

sebenarnya ditarget juga, kalo kita pengen naik gaji harus *beansnya* target 50 ribu perbulan, sampai ada 100juta yang dapat pendapatan, *beans* itu bonus untuk host yang dapat dari kita atau hadiah dari penonton..”⁴

Uang merupakan sarana setiap manusia berupaya untuk memperoleh sesuatu yang diinginkan, ditambah dengan lowongan pekerjaan yang begitu santai, menjadikan bigo live menjadi tempat mencari nafkah baru bagi para remaja dalam mencari uang.

Namun fefy sedikit kecewa karena dia menerima gaji atau hasil pekerjaannya menjadi host harus dipotong oleh pihak ketiga dalam hal ini adalah agency yang diberi tugas oleh bigo live dalam mencari dan mempekerjakan para host

“sebenarnya aga kecewa yah, karena harus dipotong oleh pihak agency, soalnya aku tau kalo gaji pokoknya ga segitu, ditambah harus kena pajak, tapi aku pake npwp mama”⁵

⁴ Wawancara dengan yuri

⁵ Wawancara dengan fefy

Kedua informan tersebut direkrut oleh pihak ketiga, para agency mencari orang untuk dijadikan official host dan tentunya dengan tawaran uang yang menjanjikan seperti gaji pokok dan bonus besar jika para official host tersebut dapat meraih target yang ditentukan.

Gift atau hadiah yang menjadi fitur dari bigo live tentunya ada harganya, jika peneliti ingin membeli sebuah gift dapat diperoleh dengan menggunakan google wallet yaitu virtual uang yang dapat dikonversikan ke uang tunai, sebagai contoh jika membeli 1 dollar amerika, peneliti akan mendapatkan 42 diamond.

Para host akan mendapatkan bonus dari penonton yang berupa virtual gift yang dikonversi menjadi beans dengan nilai 210 beans sama dengan 1 dollar amerika, dan minimal penukaran beans sebanya 6700, dan jika diuang tunaikan akan mendapatkan sebesar 32 dollar amerika atau setara kurang lebih Rp. 423.000. Jadi tidak heran jika banyak remaja saat ini ingin menjadi host bigo live karena alasan ekonomi, ditambah sebuah eksistensi yang dapat menghasilkan uang.

2. Motif Gaya Hidup

Selain motif ekonomi ternyata para remaja yang menggunakan aplikasi bigo live baik menjadi host

maupun penonton saja, berpendapat bahwa saat ini live video streaming merupakan gaya hidup yang harus diikuti perkembangannya, karena gaya hidup saat ini merupakan hasil apa yang banyak diperbincangkan oleh lingkungan maupun menjadi viral di sosial media, seperti informan penelitian ulfa yang menyatakan bahwa pada dasarnya dia menjadi pengguna aplikasi bigo live dikarenakan rasa ingin tahu namun setelah menjadi official host, ulfa merasa tidak nyaman dengan pekerjaan tersebut.

“awalnya tuh pak aku ingin tau doang, karena suka ngeliatin yuri kalo lagi live, kayanya seru apalagi dibayar dan banyak juga temen-temen pake bigo, tapi kelamaan jadi ga nyaman juga ya”⁶

Apa yang menjadi landasan ulfa untuk berprofesi sebagai host bigo live pada awalnya merupakan sebuah tren atau gaya hidup dikalangan remaja tentang sosial media, rata-rata para pengguna media di Indonesia akan menjadi penggunanya jika telah menjadi viral atau

⁶ Wawancara dengan ulfa

sudah banyak yang membicarakan aplikasi sosial media tersebut.

Seperti halnya salah satu informan pria yang bernama Arya ketika dia mulai aktif menjadi broadcaster pasif bigo live karena mengikuti teman-temannya yang setiap hari menonton para host yang sedang siaran.

“saya tuh gara-garanya ngeliat anak-anak pada *ngebigo* (menonton bigo live) ternyata keren dan seru juga ya, dan ngeliat cewenya juga cantik”⁷

Istilah *ngebigo* adalah sebuah kata dimana para remaja sedang melakukan interaksi dalam bigo live, seperti pernyataan Arya bahwa pada saat dia memutuskan untuk menjadi pengguna bigo live dikarenakan pergaulan saat ini menjadikan bigo live sebagai gaya hidup baru untuk di ikuti.

Live video streaming sendiri menjadi gaya hidup baru di era digital saat ini, dimana para penggunanya dapat melihat secara langsung tentang aktifitas yang dilakukan oleh para

broadcaster dengan interaksi tanya jawab.

3. Motif Seksual

Walaupun pemerintah Indonesia telah mencabut blokir bigo live pada awal Januari 2017, dikarenakan terdapat unsur-unsur pornografi didalamnya dan dari pihak bigo live sendiri sudah menyiapkan 300 karyawan diantaranya 10 orang Indonesia membentuk sebuah divisi monitoring dan sensor konten bigo live⁸, bahwa fakta dilapangan tidak demikian. Ketika peneliti melakukan observasi dengan menggunakan aplikasi bigo live, masih banyak konten-konten pornografi yang ditampilkan para host, hal ini pula yang menjadi motif para remaja pengguna bigo live terutama pria pada akhirnya menggunakan aplikasi tersebut. Informan Deni menyatakan bahwa salah satu alasannya *ngebigo* adalah banyak para host memberikan daya tarik seksual.

“sebenarnya sih ga tau ya kalau bigo live itu apa, tapi karena banyak temen yang bilang kalo bigo itu *esek-esek* (berkaitan dengan pornografi dan

⁷ Wawancara dengan arya

⁸

<http://tekno.kompas.com/read/2017/01/13/17235937/hari.inikemenkominformocabut.blokir.bigo.live>

pornoaksi) jadi akhirnya sering ngebigo deh”⁹

Fakta lapangan tersebut masih memperlihatkan bahwa ternyata ada motif seksual yang menjadi daya tarik bagi remaja untuk bermain di bigo live, hal ini juga yang akhirnya dilihat bahwa alasan para pengguna bigo live kebanyakan pria karena dapat dimungkinkan motif seksual yang mendorong mereka untuk menggunakan bigo live.

Miraz yang saat ini sudah masuk semester 7, memiliki motif yang sama terkait alasannya menggunakan bigo live, yaitu hanya ingin melihat para wanita berpakaian sexy dan minim yang sedang berinteraksi dengan para penontonnya.

“saya kalo ngebigo pasti yang dicarinya cuman host-host yang sexy, saya rela nunggu berjam-jam ampe dia ngelakuin show yang sexy”

Hal tersebut juga pada akhirnya diakui oleh informan yang menjadi host, kalau para penontonnya suka berbicara yang tidak beretika, ketika para penonton sedang menyaksikan mereka sedang berinteraksi menggunakan bigo live.

Informan Fefy juga menyatakan selama ia interaksi jika ada yang kurang baik, informan melakukan upaya persuasif agar para penonton tidak berlaku tidak baik lagi

“setiap live, aku pasti nemuin viewer itu

aneh-aneh, mulai minta aku buka baju sampe ngomong kasar, paling aku minta baik-baik aja kalo ga akun dianya (penonton) aku block”

Prilaku demikian pada dasarnya tidak dapat disalahkan juga, karena secara tidak langsung pihak bigo live mengeksploitasi wanita untuk melakukan tindakan-tindakan yang dikategorikan menghibur walaupun persepsi setiap manusia itu subjektif. Motif seksual menjadi sebuah motif para remaja terutama berjenis kelamin pria dan menjadi alasan banyak dari mereka menggunakan aplikasi bigo live untuk memenuhi kebutuhan seksual remaja tersebut.

1.4 Makna remaja pengguna Bigo Live

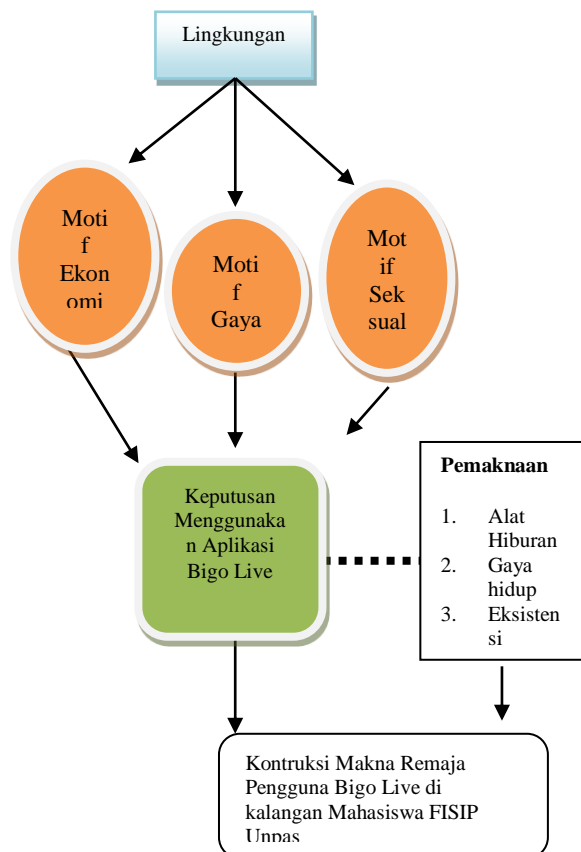
Pemaknaan berkaitan dengan persepsi. Persepsi adalah pengalaman tentang objek, peristiwa atau hubungan yang diperoleh dari panca indra. Makna adalah hubungan antara lambang bunyi dengan acuannya. Makna merupakan bentuk respons dari stimulus yang diperoleh pemeran dalam sosialisasi. Dalam hidupnya manusia memberikan makna pada segala hal yang berada di sekitarnya secara berkelanjutan melalui proses interaksi sosial yang dilakukannya. Makna tersebut mengalami perkembangan, berevolusi, bersifat dinamis. Individu memberikan makna atas realitas yang ada di sekitarnya secara sadar, yakni proses memaknai realitas objektif yang ada secara subjektif. Dalam hal ini, remaja pengguna bigo live memaknai realitas objektif yang

⁹ Wawancara dengan deni

berada di sekitarnya secara subjektif dengan berinteraksi dengan realitas tersebut.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa semua informan penelitian memaknai bigo live sebagai alat hiburan untuk mengisi waktu luang, dan juga merupakan gaya hidup karena setiap perkembangan teknologi yang menjadi perbincangan di dunia maya akan diikuti oleh para remaja, serta sebagai wujud eksistensi remaja dalam tren masa kini.

Hasil penelitian mengenai kontruksi makna remaja pengguna bigo live, peneliti rangkum dalam model sebagai berikut :



Model Konstruksi Makna Remaja Pengguna Bigo Live

Gambar 2.3 diatas menggambarkan sebuah kontruksi makna remaja pengguna Bigo Live Motif yang dihasilkan terbagi dalam dua kategori jenis motif yaitu motif *in order to* terdiri dari motif gaya hidup, motif seksual dan motif *because* motif ekonomis. Motif untuk (*in order to motives*), artinya bahwa sesuatu merupakan tujuan yang digambarkan sebagai maksud, rencana, harapan, minat, dan sebagainya yang berorientasi pada masa depan. Dengan kata lain, jenis motif ini lebih kepada alasan seseorang melakukan tindakan sebagai usahanya menciptakan situasi dan kondisi yang diharapkan dimasa yang akan datang atau harapan di masa yang akan datang. Motif karena (*because motives*), artinya sesuatu merujuk pada pengalaman masa lalu individu, karena itu berorientasi pada masa lalu, yaitu aktor atau seseorang merujuk pada beberapa faktor yang berkaitan dengan pengalaman masa lalu yang dilakukan oleh informan.

Proses pemaknaan terjadi setelah adanya sebuah pengalaman, hal ini dapat diketahui bahwa informan dapat mengkontruksikan makna remaja pengguna bigo live sebagai bentuk alat hiburan untuk mengisi waktu luang. Mengutip polling yang dilakukan oleh sinyal.co.id dengan 100 responden, bahwa rata-rata mereka menonton bigo live tidak lebih dari 1 jam, sedangkan para pengguna bigo live berperan sebagai broadcaster live sebanyak 6%, viewer 72% dan

keduanya 22%.¹⁰ Dari data tersebut menunjukkan bahwa mayoritas para pengguna bigo live berperan sebagai penonton yang tidak lebih dari 1 jam untuk menggunakan bigo live. Baik host maupun viewer memaknai bigo live sebagai gaya hidup yang saat ini sedang tren.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan di bab sebelumnya, peneliti mengambil simpulan sebagai berikut :

- 1) Remaja pengguna Bigo live memiliki motif Ekonomi, motif gaya hidup dan motif seksual. Motif – motif tersebut yang menjadi latar belakang kenapa akhirnya para remaja menggunakan aplikasi bigo live.
- 2) Dalam mengkonstruksi makna, remaja pengguna Bigo Live sebagai bentuk alat hiburan untuk mengisi waktu luang, memaknai bahwa bigo live sebagai bentuk gaya hidup dan juga sebagai ajang eksistensi di dunia maya

5.2. Saran

Dari kesimpulan diatas, kiranya peneliti dapat memberikan saran berikut ini :

- 1) Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan satu media yaitu bigo live, akan lebih komprehensif jika tidak satu media, melainkan

berbagai media sejenis dengan mengamati perbedaan masing-masing media live streaming.

Penelitian ini hanya terbatas pada pendekatan konstruksi makna, perlu ada penelitian lanjutan terkait konsep diri dari remaja pengguna bigo live.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus, Salim. 2006. *Teori dan Paradigma Penelitian Sosial*. Yogyakarta: Tiara Wacana
- Creswell, John W. 2007. *Qualitative Inquiry and Research Design: Choosing Among Five Approach second edition*. London. Sage Publication.
- Fisher, B. Aubray. 1986. *Teori-teori Komunikasi*. Bandung: Penerbit PT. Remaja Rosda Karya.
- Gerungan. 2004. *Psikologi Sosial*. Bandung : Refika Aditama
- Kuswarno, Engkus. 2009. *Metode Penelitian Komunikasi Fenomenologi, Konsepsi, Pedoman dan contoh Penelitiannya*. Bandung. Widya Padjadjaran.
- Horton, B. Paul dan Hunt, L. Chester. 1987. *Sosiologi Jilid I*, Jakarta: Erlangga.
- Littlejohn, Stephen W. 2009. *Teori Komunikasi "Theories of Human Communication" edisi 9*. Jakarta : Salemba Humanika
- Miles, Matthew B., A. Micheal Huberman. 1992. *Analisis Data Kualitatif : buku sumber tentang Metode-metode Baru*, (judul asli:

¹⁰ <http://www.sinyal.co.id/2016/10/polling-sinyal-perilaku-pengguna-bigo-live/>

- Qualitative Data Analysis, tt.
) Terjemahan
Tjetjep Rohendi. Jakarta:
Penerbit UI-Press.
- Moleong, Lexy. 2001. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Monks, F.J., Knoers, A. M. P., Haditono, S.R. (2001). *Psikologi Perkembangan: Pengantar dalam Berbagai Bagiannya*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press
- Mulyana, Deddy. 2001, *Metodologi Penelitian Kualitatif: Paradigma Baru Ilmu Komunikasi dan Ilmu Sosial lainnya*, Bandung: Penerbit PT. Rosda Karya.
- Rakhmat, Jalaluddin. 2004. *Metode Penelitian Komunikasi: Dilengkapi Dengan Contoh Analistik Statistik*. Bandung : PT Remaja Rosdikarya.
- Richard West, Lynn H. Turner. *Teori Komunikasi*, (Jakarta: Salemba Humanika, 2009)
- Schutz, Alfred. Translated by George Walsh and Fredrick Lehnert. 1972. *The Phenomenology of The Social World*. London: Heinemann Educational Books Ltd
- Sutopo, Heribertus B., *Metode Penelitian Kualitatif: Metodologi Penelitian untuk Ilmu-ilmu Sosial dan Budaya*. Surakarta: Universitas Sebelas Maret (UNS).
- Sumber Lain :
<http://www.bigo.sg/>
<http://www.tribunnews.com/lifestyle/2016/08/27/mengapa-wanita-rela-umbar-aurat-di-bigo-live-ternyata-ini-imbalannya?page=2>